



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

Aíla Cohim Caetano Araripe

RELIBRIM: MEMÓRIAS EM QUADRINHOS

BRASÍLIA

2019



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

RELIBRIM: MEMÓRIAS EM QUADRINHOS

Aíla Cohim Caetano Araripe

Projeto Final em Comunicação Social
apresentado ao curso de Publicidade e
Propaganda da Faculdade de
Comunicação da Universidade de Brasília
como requisito parcial para obtenção do título
de bacharel em Publicidade e Propaganda,
sob a orientação do Prof. Dr. Luciano Mendes.

BRASÍLIA

2019

RELIBRIM: MEMÓRIAS EM QUADRINHOS

Aíla Cohim Caetano Araripe

Projeto Final em Comunicação Social
apresentado ao curso de Publicidade e
Propaganda da Faculdade de
Comunicação da Universidade de Brasília
como requisito parcial para obtenção do título
de bacharel em Publicidade e Propaganda,
sob a orientação do Profº. Drº. Luciano
Mendes.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Drº. Luciano Mendes (orientador)

Profª. Drª. Suellen Marques (membro 1)

Profº. Drº. Wagner Antônio Rizzo (membro 2)

Profª. Drª. Renata Homem (suplente)

“Toda rua tem seu curso
Tem seu leito de água clara.
Por onde passa a memória
Lembrando histórias de um tempo
Que não acaba”
(Gilberto Gil)

AGRADECIMENTOS

Ao longo de uma graduação acumula-se uma longa lista de agradecimentos. Primeiramente, e mais importante eu diria, agradeço a minha avó Aíla e seu adorado Santo Antonio, incubido por ela de minha proteção. Dedico esse trabalho a essa grande mulher de quem herdei o nome, que sempre acreditou em mim e tanto desejou me ver formar mas cuja imensa teimosia infelizmente não foi suficiente para que hoje ela estivesse presente conosco. Contudo sua incansável e incondicional ternura, ainda se fazem presente em todos os momentos e sempre serão uma parte de mim.

Também agradeço a minha enorme e barulhenta família, tias, primas e agregados, em especial aos meus pais, Maria Isabel e Leonardo, que apesar de tudo sempre me incentivaram e me possibilitaram tantas oportunidades de crescimento. Aos amigos que fizeram parte dessa trajetória, não haveria espaço para citar todos, mas alguns merecem destaque pelo imenso companheirismo desde os bares até os surtos. Nicolas, Naum, Malu, Erika, Victoria, Vivi, Dani, Robson, Bianca, cada qual de sua forma e em algum tempo, levo suas amizades como um presente desses nove semestres.

Já para Ana seria necessário um agradecimento da extensão desse memorial. Obrigado pelos incontáveis momentos de alegria e amparo. Pela paciência, compreensão e carinho incondicional. Se eu pudesse escolher uma pessoa no mundo, seria você.

Por fim, agradeço ao meu orientador Luciano Mendes, a professora Renata Homem pelo carinho, consideração e disponibilidade em participar da banca, a professora Suellen pelas entusiasmadas e revigorantes aulas de IPP que me seduziram do jornalismo até a publicidade e a professora Dione Moura, que se tornou um grande exemplo para mim em tantas áreas, pela amizade e estimulante conversas.

Resumo

O presente memorial foi realizado como forma de documentar as etapas de elaboração de uma história em quadrinhos, enquanto produto comunicacional, envolvendo as temáticas da avosidade, memória e laços intergeracionais em sua narrativa. Foram investigados os conceitos supracitados e o emprego das ferramentas e linguagens da arte sequencial. O produto final originado foi a HQ Relibrim, cuja construção gira em torno da protagonista Ana em uma jornada de reconexão com suas memórias de infância.

Palavras-chave: Comunicação, Quadrinhos, narrativa, Avosidade, Memória.

Abstract

This memorial was written as a way to document the phases of a comic book elaboration as a communication product, involving memory subjects and intergenerational bonds between grandmother and grandchild in its narrative. The concepts above mentioned, were investigated together with the application of tools and language common in sequential art. The final product originated by this study was the comic book Relibrim, with the narrative revolves around the protagonist Ana and her journey through a reconnection with her childhood memories.

Key words: Communication, Comics, Narrative, Memory, intergenerational bonds.

Lista de figuras

Figura 1.....	17
Figura 2.....	20
Figura 3.....	21
Figura 4.....	22
Figura 5.....	23
Figura 6.....	24
Figura 7.....	34
Figura 8.....	35
Figura 9.....	41
Figura 10.....	43
Figura 11.....	44
Figura 12.....	45

Sumário

1.Introdução.....	9
2.Tema.....	1
1	
3. Problema.....	11
4. Justificativa.....	12
5. Objetivos.....	13
5.1. Objetivo Geral.....	13
5.2. Objetivos Específicos.....	13
6. Revisão de Literatura.....	13
7. Metodologia.....	14
8. Referencial Teórico.....	15
8.1. Contextualização Histórica.....	15
8.2. Arte sequencial e aspectos de linguagem.....	20
8.3. Avosidade e laços intergeracionais.....	26
8.4. A memória.....	27
8.5. O espaço e a memória.....	28
9. Desenvolvimento da narrativa	29
9.1. Storyline e sinopse.....	29
9.2. As personagens.....	32
9.3. Roteirização.....	36
9.4 Elementos da narrativa.....	37
9.4.1.O título.....	38
9.4.2.Sobre o Brinco.....	38
9.4.3. Mundo das memórias.....	39

9.4.4 Casa da avó.....	39
9.4.5. Parede de fotos.....	40
9.4.6. Foto da caixa.....	40
9.4.7.A árvore da memória.....	40
9.4.8. O mundo comum.....	40
10. Desenvolvimento do produto final.....	40
11. Considerações finais.....	45
Referências bibliográficas.....	48
12. Apêndice.....	50
12.1. Roteiro Final.....	51

1. Introdução

O teórico da comunicação Umberto Eco, dedica um capítulo de seu livro “Apocalípticos e integrados” para a análise das peculiaridades do gênero das histórias em quadrinhos, enquanto produto da cultura de massa (OLIVEIRA, 2007, p.13), e sua composição de signos e significados quando traduzidos em mensagens (ECO, 1976, p.129-134.). Tal ligação com a cultura de massa reflete o contexto histórico do aumento de alcance deste meio de comunicação, que foi atrelado à lógica de consumo do sistema capitalista de produção.

Dentre os aspectos que enquadram essas histórias como um produto de cultura de massa, podemos elencar a sua reprodutibilidade, homogeneização e rapidez de leitura. Em suma, é um produto cultural pois surge com o interesse de ser produzido em massa e consumido pelas massas. “A maior parte das mercadorias culturais que alimenta essa sociedade de massa associa palavras rápidas e sucintas a imagens suntuosas, fascinantes e, principalmente, dinâmicas”(OLIVEIRA, 2007, p.22).

Contudo, sua evolução e refinamento, ao longo do tempo, possibilitou que o universo das histórias em quadrinhos pudesse ir além da simplificação de sua linguagem, voltada para o consumo das massas. Passou a explorar mais profundamente seus múltiplos elementos e a empregar de modo mais articulado suas técnicas e signos decodificáveis de linguagem verbal e não verbal.

A tradução dos significados desses signos e técnicas não dependerá somente da precisão de aplicação de seus códigos de linguagem pelo autor, mas também da presunção de um repertório prévio e comum com o leitor (ECO, 1976. p.131).

O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios [...] Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir da sua vivência.(EISNER, 1995, p.38)

Ou seja, devido a limitação do número de imagens enquadradas suportadas em uma história em quadrinhos, dissecar todas as ações tornaria o número de páginas absurdamente extenso e acarretaria na perda da dinamicidade de sua leitura. Assim, é necessário que o leitor seja capaz de preencher as lacunas deixadas por esse fator, utilizando o que McCloud denomina de raciocínio dedutivo:

Os quadros das histórias fragmentam o tempo o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esse momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. (MCCLOUD, 2005, p.67).

Essa dedução será uma ferramenta cognitiva essencial para leitura e apreensão da mensagem proposta. Esse processo está diretamente vinculado ao que Umberto Eco chama de “mitificação”.

A “mitificação” é o entendimento das atribuições dos significado à representações simbólicas intrínsecas ao pensamento coletivo e cultura de uma determinada sociedade. Essas referências criam possibilidades de representação de um conjunto de valores universais compartilhados por um grupo de indivíduos inseridos naquela sociedade, configurando o que Umberto Eco conceituou como mito. “O homem, através de seus mitos, é capaz de representar todos os seus conceitos de grandeza, força, bem e mal, projetando-os em imagens simbólicas que passam a encarná-los”(ECO, 1976,p.80).

Logo, é impossível negar a relevância das histórias em quadrinhos para a área de estudos da comunicação, elas são um objeto de estudo multidisciplinar que adentra o campo de estudo supracitado ao se qualificarem como produto da cultura de massa e estabelecerem a comunicação de mensagens em variadas formas, verbal e não verbal, entre um emissor e um receptor. A decodificação, parcial ou total da mensagem pretendida, será encarregada de concretizar

efetivamente ou não essa comunicação, entre autor e leitor, por meio de uma narrativa. Sua composição busca associar-se a valores comuns ao leitor. Para tanto é necessário que o autor escolha signos que se articulem entre si formando a mensagem pretendida.

Esse processo de entendimento da seleção e valoração de técnicas e símbolos de linguagem da arte sequencial parte dos estudos de áreas de conhecimento distintas, dentre elas a da comunicação, e será abordado neste memorial. Afinal, as teorias da comunicação abrangem não só os meios, mas também as mensagens, as linguagens e suas emissões, abarca a valoração de signos e representações socialmente consolidadas e ou disruptivas. Os fatores supracitados serão essencialmente pertinentes a elaboração de uma história em quadrinhos, que é o produto deste memorial. Serão utilizadas as formas de aplicação da linguagem da arte sequencial a partir da história em quadrinhos Relibrim, em consonância com conceitos teóricos pertinentes ao tema e representados na história, sendo estes a memória, o papel do espaço na memória e a avosidade.

2. Tema

O tema da pesquisa é a representação da memória nas histórias em quadrinhos. Resultará na produção de uma narrativa gráfica experimental retratando memórias de infância protagonizadas por uma avó e sua neta para o formato de arte sequencial. Visa compreender de quê forma e a partir de qual linguagem e instrumentos da comunicação visual e escrita é possível construir tal produto, desde sua roteirização até a arte final.

3. Problema

As histórias em quadrinhos, enquanto narrativa gráfica, oferecem a possibilidade de interatividade de “múltiplos recursos comunicativos, revelando assim grande potencial expressivo e possibilitando a construção de diversas narrativas” (OLIVEIRA, 2007, p.1) especialmente com a escolha da linguagem

gráfica. Os quadrinhos compõem uma construção sequencial de quadros envolvidos em uma complementaridade entre texto e imagem.

As representações visuais que formam o aparato imagético dessas narrativas empregam uma variedade de técnicas e instrumentos gráficos, como traço, desenho, preenchimento e composição de cores, aplicadas de forma dialógica e a fim de proporcionar uma mensagem multifacetada. Essa mensagem deve comunicar de forma efetiva o que foi pretendido pelo autor, (OLIVEIRA, 2007, p.4) partindo de um conceito estético e visual incorporado ao objetivo que a narrativa gráfica almeja ser e atingir .

O problema de pesquisa surge a partir de inquietações intelectuais em torno do tema supracitado, dando a origem a uma questão principal: como realizar a representação de memórias pela perspectiva da arte sequencial e como produzir uma história em quadrinhos a partir delas?

4. Justificativa

A ideia do projeto surge primeiramente por motivações pessoais. Desde a infância cultivei uma relação muito próxima com minha avó e entendo que essa exerceu uma grande influência em diversos aspectos, inclusive na esfera acadêmica. Tal vínculo afetivo é permeado por inúmeras lembranças e não é exclusivo ao meu contexto, visto que a avosidade é “a problemática das relações intergeracionais e têm vindo a ganhar uma relevância crescente” (RAMOS, 2014, p. 35).

Ferland (2006, p.25), refere o seguinte: “Os avós podem ter uma influência sobre o neto em diferentes aspetos. Transmissores da memória e das tradições familiares, contribuem para reforçar as raízes identitárias do neto; servem também de «correias de transmissão» para as tradições valores e conhecimentos. Além disso, oferecem à criança uma preciosa fonte de afeto. (FERLAND,2006,p.26 apud RODRIGUES, 2013, p.40)

Aborda-se, portanto, a partir de uma perspectiva subjetiva, um tópico de relevância social na contemporaneidade. Este assunto será retratado na forma de história em quadrinhos e por meio de uma visão experimental. Para alcançar

tal representação serão utilizados elemento da arte sequencial, elucidado por Will Eisner e Scott Mccloud. É importante destacar também que o desenvolvimento da narrativa tem a pretensão de refletir a importância do papel do exercício da avosidade no cultivo dos laços intergeracionais.

Já na esfera dos estudos comunicacionais, as histórias em quadrinhos são objeto de estudo do campo da comunicação, contam com um vasto repertório de ferramentas de comunicação visual e escrita. Logo, a documentação de seu processo de elaboração guarda um valor acadêmico ao contribuir para o aparato teórico e referencial dos estudos das construções de linguagem, personagens, estética, roteiro e suas experimentações.

5. Objetivos

5.1. Objetivo geral:

Produção de um produto comunicacional desenvolvido pra retratar memórias afetivas entre avós e netas, analisando a metodologia, processos e técnicas envolvidos na transformação destas em uma história em quadrinhos (HQ).

5.2. Objetivos Específicos:

- a. Estudar e documentar as etapas, técnicas e linguagens voltadas à elaboração de uma HQ.
- b. Desenvolver uma narrativa gráfica que transponha a representação de memória entre avós e netos enquanto fator norteador do roteiro.
- c. Roteirização e desenvolvimento de uma proposta estética simplificada da HQ proposta.

6. Revisão de Literatura

A primeira etapa da pesquisa tem como objetivo estabelecer os principais autores e a construção de um marco teórico de conceitos primordiais para a pesquisa, que serão utilizados para orientar a produção e experimentação do produto. Objetiva-se, em um primeiro momento, analisar os laços intergeracionais entre avós e netos em conjunto com o papel da memória nesse contexto, além de compreender os elementos que compõem a linguagem da arte sequencial, para construção de um referencial teórico pertinente.

7. Metodologia

Para a elaboração do produto, desde a ideação até experimentação e finalização, pretende-se usar como norteadoras as fases de produção desenvolvidas por Maria Luísa Peón no método para o desenvolvimento de projetos de design gráfico - sistemas de identidade visual. Maria Luísa Peón concebe um procedimento cujas fases são “uma sequência de etapas, sucessivas cronologicamente, denominado de fluxograma resumido de processo de projeção” (PANIZZA, 2004, p.138), cuja divisão reside em três fases:

- a. Problematização: “reconhecimento da situação do problema, estabelecimento de requisitos e restrições, e seu equacionamento para o desenvolvimento posterior de uma solução.”
- b. Concepção: consiste na geração de alternativas, definição de partido (escolha do conceito que mais satisfaz o objetivo do projeto), solução preliminar (base para a solução final) e apresentação.
- c. Especificação: desenvolvimento do manual de aplicação do sistema (seleção final e especificações técnicas da aplicação).

A construção do produto estará atrelada a essa metodologia ao tomar por ponto de início as três fases descritas. Primeiramente, a problematização se dará a partir da análise da revisão bibliográfica e processo de elaboração do

roteiro da história de quadrinhos. Irá refletir sobre formas de adaptação de memórias para uma narrativa em quadrinhos, originando a storyline e sinopse da história.

Após a definição da storyline e sinopse, adentra-se a fase da concepção, essa etapa da metodologia será baseada na experimentação envolvida no processo criativo e formulação do storyboard. O roteiro toma forma, criam-se diálogos e ações que serão realizados pelas personagens, testam-se e definem-se as melhores opções para seu enquadramento. Essas escolhas serão encarregadas de viabilizar a estrutura da história e concretizar sua aplicação, posteriormente resultando na finalização e apresentação do produto idealizado. Por fim, na especificação serão catalogados os passos e técnicas utilizados no produto final, que serão explicitadas no tópico de desenvolvimento do produto presente neste trabalho.

8. Referencial Teórico

8.1. Contextualização Histórica

A origem das histórias em quadrinhos ainda é discutida, alguns teóricos defendem seu surgimento associado aos registros realizados por sociedades antigas, como a egípcia (MCCLOUD, 2005, p.13-15). Will Eisner, em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial” inicia seus estudos sobre o tema a partir do marco histórico da virada do século XIX, associando o aparecimento do modelo precursor do que atualmente entende-se por histórias em quadrinhos ao advento do capitalismo, da revolução industrial e suas implicações no contexto de produção da informação (EISNER, 1995, p.7)

Seguindo a perspectiva de Eisner, é na intersecção entre o capitalismo e a revolução industrial que surgem novas formas de consumo dentro do contexto urbano em expansão, “a força do capital passa a ditar regras e impor novos valores e necessidades.”(BONIFACIO, 2005, p. 72). Tal força não isenta os meios de comunicação de sua influência, alterando também sua forma de consumo e produção. O conteúdo desses meios passa a ser entendido como entretenimento das massas e incluído na “indústria cultural” (BONIFACIO, 2005,

p.72). A cultura se torna um bem de consumo e não está mais restrita ao consumo das elites. Tentando aproveitar-se das novas massas consumidoras, jornais e revistas investiram em diversas estratégias, como foi o caso dos folhetins, contudo:

uma grande camada da população era formada por trabalhadores não alfabetizados ou imigrantes não familiarizados com a língua inglesa. A necessidade de atrair essa gama de pessoas para a cultura maciçamente produzida naquele momento constituiu-se em um forte apelo editorial. Com vistas a esse público, passaram a ser produzidos os suplementos dominicais (os “Sundays”) com textos bastante curtos e ênfase nas imagens e ilustrações (BONIFACIO, 2005, p.73-74)

É nesse panorama que surge o dominical “O Garoto Amarelo” (The Yellow Kid), publicado pela primeira vez em 2 de maio de 1895 por Richard Outcault (BONIFACIO, 2005, p.74.)

“Nas lâminas dos jornais, Outcault retratava cenas cotidianas de um cortiço nova-iorquino. Eram representadas crianças negras, brancas, imigrantes, trabalhadores e uma série de elementos que, apesar de atuarem como críticas sociais, eram retratadas, normalmente, de forma leve e divertida. Por esse motivo, nos Estados Unidos, passaram a ser chamadas de comics – cômico – termo que permanece até os dias atuais.” (BONIFACIO, 2005, p.74)

Outcalt inicialmente retrata ilustrações legendadas e vai evoluindo até chegar na formulação de balões intercalados com pequenos textos para retratar diálogos (BONIFACIO, 2005, p. 74), a partir do sucesso de Yellow Kid abre-se espaço para outras publicações similares como “Os Sobrinhos do Capitão”, “Sonhos de um Comilão” e “O Pequeno Nemo no País dos Sonhos” de Winsor McCay (BONIFACIO, 2005, p.76).

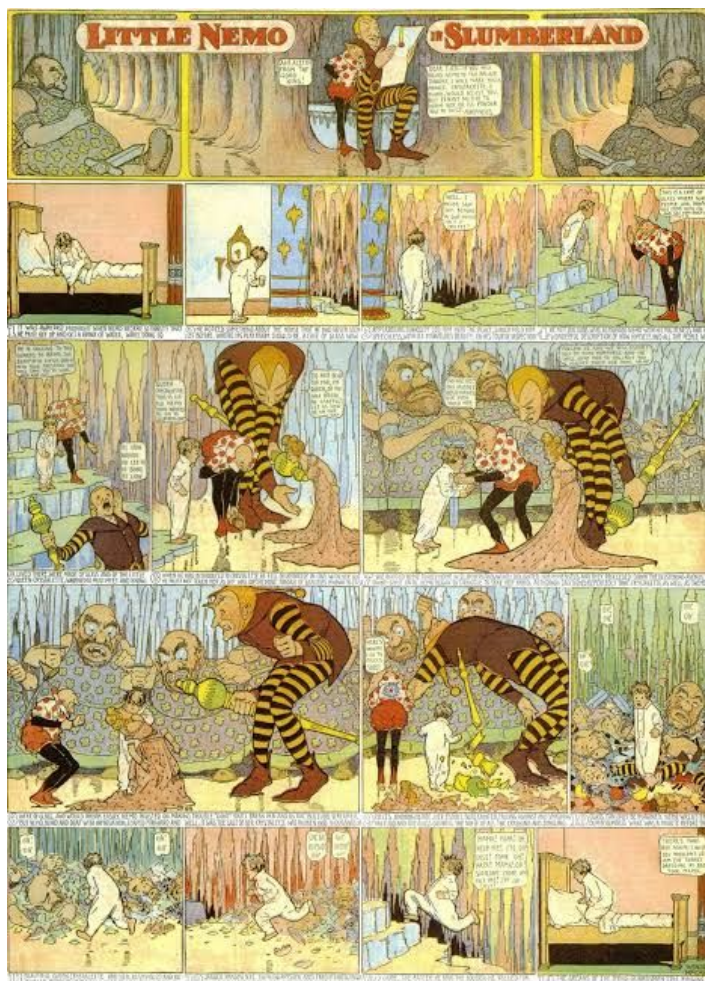


Figura 1 - trecho de "Little Nemo in Slumberland"¹

Em 1907, os quadrinhos, que até então mantinham a característica de veiculação dominical começam a ser divulgados diariamente, dando origem às *daily strips* (BONIFACIO, 2005, p.77), formato ao qual em conjunto com as futuramente elaboradas revistas em quadrinhos são os principais expoentes da chamada arte sequencial (EISNER, 1995, p.7). Mas são nas décadas de 1920 e 1930 que os quadrinhos adentram a denominada "Idade Dourada dos Quadrinhos".

A Grande Depressão de 1929 nos Estados Unidos é antecedida por um período de grande prosperidade e otimismo econômico no qual os quadrinhos

¹ Disponível em:

<<https://pixels.com/featured/little-nemo-in-slumberland-1905-p5-r-muirhead-art.html>> Acesso em: 8 jun. 2019.

são uma forma de entretenimento leve e cotidiano, porém com o “clima de otimismo cedeu lugar à insegurança individual e coletiva, frente à opressão, ao desemprego e à marginalização social.” (BONIFACIO, 2005, p.80). É a partir desse contexto que surge a necessidade e abre-se espaço para o aparecimento dos gêneros de aventura e ficção científica com publicações como “Tarzan”, “O Príncipe Valente”, “Tintin”, “Flash Gordon” e “Buck Rogers” (BONIFACIO, 2005, p.80). Em 1934 começam a circular os primeiros exemplares das revistas em quadrinhos (EISNER, 1995, p.7), uma forma de evasão cultural, entretenimento e propaganda ideológica de baixo custo frente ao contexto político e econômico espelhado na 2ª Guerra Mundial e recessão econômica, atingindo uma grande popularidade e culminando em sua ascensão como produto cultural.

Na década de 1950, nos Estados Unidos, as histórias em quadrinhos consolidaram-se como produto da indústria cultural com a produção em massa de revistas das mais diversas temáticas. Editadas em grandes tiragens em papel barato e preço módico, as revistas se popularizaram, em particular as que apresentavam histórias de terror, como a Creepy e a Tales from the Crypt, ficção científica, guerra e super-heróis, trazendo histórias repletas de sangue e mortes trágicas. (MAGALHÃES, 2009, p.2)

Contudo, tais publicações de conteúdo considerado moralmente desviante foram percebidos como uma ameaça aos valores sociais vigentes na época. Tais acepções foram especialmente fundamentadas em um estudo psiquiátrico de Frederick Wertham e em seu livro “*Seduction of the innocent*”, ocasionando um período de certa censura no mercado dos quadrinhos, uma vez que as publicações de Wertham associavam as HQ’s ao “poder de seduzir os jovens induzindo-os ao crime e ao suicídio.”(MAGALHÃES, 2009, p.2). O que resultou na aprovação de um código de ética dos quadrinhos pelo senado americano em 1956 (MAGALHÃES, 2009, p.2). Imergidas nessa esfera limitada de produção algumas publicações se reinventaram a fim de burlar o código,

outras investiram no resgate de personagens e criação de novos. (MAGALHÃES, 2009, p.2) até que em 1960:

(...) os autores de quadrinhos reagiram ao conservadorismo e à censura recuperando sua identidade e postura crítica. Era a explosão da contracultura e do movimento hippie, que questionavam à política imperialista do país protagonizada pela Guerra do Vietnã. (MAGALHÃES, 2009, p.3)

Esse movimento denominada de cultura Underground visava contestar o sistema e era constituído de forma marginal ao mercado editorial com produções alternativas sobre temas de política, sexualidade e crítica social (MAGALHÃES, 2009, p.4).

Em 1980, surgem as *graphic novels*, estilo especialmente influenciado pela publicação “Um contrato com Deus” de Will Eisner em 1978, (VERGUEIRO, 2009, p.25), o formato é caracterizado por uma nova experimentação e expressão estética dentro do universo das histórias em quadrinhos,

como formato de produção, as *graphic novels* tornaram possível quebrar a barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos, criando condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade temática passaram a ter seu valor melhor equacionado. (VERGUEIRO, 2009, p.27)

Entre os exemplos das novas fronteiras alcançadas pelas *graphics novels* está a obra “Maus” de Art Spiegelman, que em 1992 alcança um prêmio Pulitzer a partir de uma construção narrativa de memórias utilizando elementos tanto da arte sequencial dos quadrinhos quanto das fábulas (VERGUEIRO, 2009, p.29). Dessa vertente dos quadrinhos deriva uma quebra do formato tradicionalmente mais rígido dos quadrinhos popularizados nas décadas anteriores e aborda-se uma experimentação narrativa e estética dos elementos da arte sequencial.



Figura 2 - trecho de "MAUS"²

Por fim, em conclusão deste breve contexto histórico, é possível destacar a relação recíproca de influência protagonizada entre as histórias em quadrinhos e as transformações sociais e sua relevância enquanto produto comunicacional que retrata desde a ficção até a realidade, a partir de elementos sujeitos de experimentação e transformação constante, que por vezes traçam paralelos de diálogo com outras artes e linguagens exteriores ao seu universo.

8.2. Arte sequencial e aspectos de linguagem

A arte sequencial é uma denominação utilizada para as histórias em quadrinhos (MCCLOUD, 2005, p. 5-6), uma vez que estas são compostas por uma sequência de quadros organizados. Esse sequenciamento visa capturar e

² Disponível em: <<https://nicholasjparr.com/2016/07/16/maus-art-spiegelman/>> Acesso em: 5 jun. 2019.

ou detalhar ações, além de propor uma composição equilibrada dos elementos imagéticos em seu interior.

A concepção da imagem dentro das histórias em quadrinhos se liga diretamente a uma experiência comum entre os indivíduos que os permitam ter um sistema de decodificação de signos universalmente reconhecíveis em comum. A representação das emoções nos quadrinhos (EISNER, 1995, p.23-24) dialogam com as escolhas de traço, desenho, cor e composição das feições, postura, gestos e cenário da personagem.

Contudo, ao serem unificados na construção de uma imagem passam por uma ressignificação traduzida na unidade de uma mensagem final destinada ao espectador. Em adição a esses instrumentos, existe o que Scott Mccloud denomina de sarjeta. A sarjeta estaria fisicamente resguardada no espaçamento entre os quadrinhos. Tem a pretensão de prover lacunas na continuidade da narrativa (MCCLOUD, 2005, p.65-66), que serão completadas pelo imaginário humano e testarão a compatibilidade entre os repertórios de significados do autor e do leitor.



Figura 3 - Representação do conceito de sarjeta³

³ Fonte: MCCLOUD (2005, p. 67)

Outro fator de interesse para a complementação dos significados almejados são as linhas, de movimentos ou cujo traçado visa destacar algum efeito como cheiros, vibrações ou suspiros. Mesmo tendo um configuração acessória para a composição das ações e efeitos, resguardam “um amplo potencial de adicionar dimensões as imagens, podem traçar tanto o visível quanto o invisível.” (MCCLOUD, 2005, p.109-110).



Figura 4 - Representação do uso das linhas nos quadrinhos⁴

Os quadrinhos são uma mídia de fragmentos - um pouco de texto aqui, uma figura recortada ali -, mas quando dão certo, seus leitores combinam esses fragmentos conforme lêem e experimentam sua história como um todo contínuo. (MCCLOUD, 2005, p.129)

Para registrar esse “fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo como pode ser visto a partir dos olhos do leitor” (EISNER, 1995, p.39), deve-se posicionar determinado ponto referencial em função do espectador, situando-o em relação à história, concedendo ao leitor uma perspectiva de onde irá acompanhar a narrativa.

⁴ Fonte: MCCLOUD (2005, p.128)



Figura 5 - Representação do emprego do posicionamento do leitor em relação aos quadrinhos⁵

É também imprescindível que haja um fluxo de leitura a ser adotado para compreensão da mensagem, esperando uma “cooperação tácita do leitor” (EISNER, 1995, p.40) em segui-la. Afinal, o autor dos quadrinhos não conta com artifícios exteriores as páginas, com exceção da duração da passagem de uma para outra, para evitar o desvio da sequência de leitura dos momentos enquadrados.

O enquadramento é um instrumento de linguagem intrínseco para a arte sequencial dos quadrinhos, é sua função delimitar o fluxo de experiências e ações. Os balões tem a pretensão específica de enquadrar o som, a fala e suas dimensões dentro da narrativa (EISNER, 1995, p.26). Podem assumir diversos contornos que influenciam diretamente na compreensão e atribuição de emoções ao seu conteúdo interno e à fala das personagens por eles enquadradas.

⁵ Fonte: EISNER (1995. p.25)

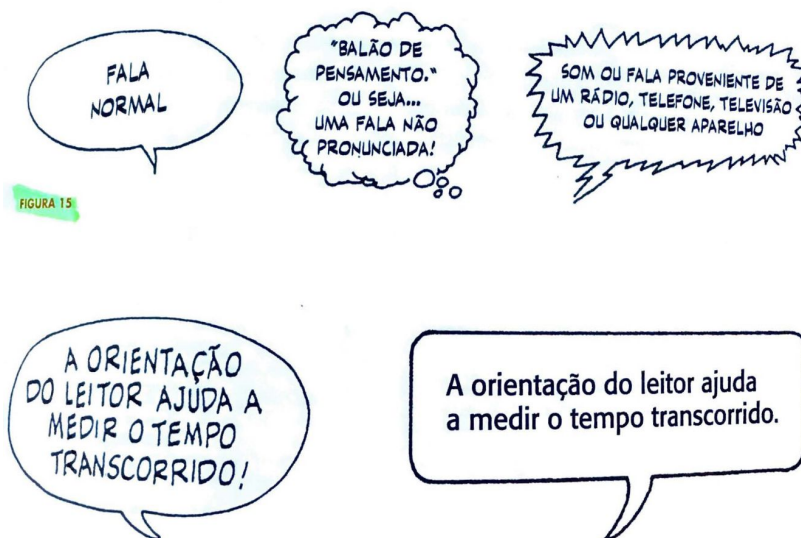


Figura 6 - Representação de possíveis formatos de balões⁶

Complementando esses aspectos de expressão dos balões, existem também a onomatopeias e o letreiramento. As onomatopéias buscam encapsular os sons exteriores aos diálogos dos balões, materializando na história a representação escrita de diversos sons, como, por exemplo, uma batida de porta, um toque de telefone, buzina ou um espirro. Já o letreiramento, corresponde ao tipo de estilização ou fonte definida para a escrita dos diálogos. De acordo com o Will Eisner: “o letreiramento manual, ao contrário do mecânico, sempre será o jeito mais idiossincrático e expressivo de inserir palavras” (EISNER, 1995, p.25).

Os quadrinhos também são elementos associados ao enquadramento, têm seu foco voltado para a delimitação e posicionamento das ações, do tempo e até de fenômenos naturais. Para isso apresentam variações em seu formato, contorno, número, traçado, posicionamento e tamanho (EISNER, 1995, p. 30), fatores que influenciam diretamente na percepção do leitor. Algumas dessas variações de formato são o *hard-frame* (formato rígido), o metaquadrinho (quando a página se torna o próprio quadrinho e assume o papel de ser lida como um) e a própria abstenção de um enquadramento em si, “a ausência do

⁶ EISNER (1995, p.92)

requadro expressa o espaço ilimitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida” (EISNER,1995,p.44).

A percepção do tempo pelo espectador na construção coerente de uma sequência de quadros pelo autor também é um tópico de importância nas HQ's, “o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual concepções ações, movimentos e deslocamentos possuem significados” (EISNER, 1995, p.23). O retrato do tempo dentro dos quadrinhos tem a intenção de propor uma sequência de ações que “separa as cenas e os atos como uma pontuação [...] o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão do tempo”(EISNER,1995, p.26).

Os quadrinhos não estão encarregados individualmente da delimitação temporal, contudo tem seu papel em coordenar os ritmos e interrupções de ações contornados por eles no interior de suas unidades (EISNER, 1995, p.30). Um exemplo dessa expressão temporal é o flashback, caracterizado por uma lembrança de um momento do passado dentro do tempo presente situado na história, é comumente representado por quadros menos rígidos, com arestas onduladas ou difusas (EISNER, 1995, p.35).

Criar um espaço de troca emocional entre personagem e leitor é outro elemento vital para ocasionar o envolvimento desse com a narrativa, pois faz o leitor compartilhar com as personagens e compreender as mensagens emocionais propostas pela sequência de requadros.

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto tem primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras . Por meio de sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível a voz do falante (EISNER,1995 ,p.106)

Espera-se portanto que as ações e sequências ilustradas na narrativa provoquem uma absorção e resposta do espectador (EISNER,1995 ,p.61), Para

isto, é essencial ter um acervo compreensível de gestos e feições humanas correspondente a emoções universais (EISNER, 1995 ,p. 104)

O corpo humano, a estilização de sua forma, a codificação seus gestos de origem emocional e de de posturas expressivas são acumulados e armazenado na memória, formando um vocabulário não verbal. Alcançar esse vocabulário depende de uma interação de movimentos entre o rosto em complemento com o resto do corpo (MCCLOUD, 2005, p.112 -114)

Os referidos elementos serão fundamentais e norteadores para a construção da narrativa objetivada, constituição dos quadros, dos movimentos, expressões, percepções temporais e engajamento emocional na leitura.

8.3. Avosidade e laços intergeracionais

A avosidade trata da relação de parentesco entre avós e netos, seja esta biológica e ou socioafetiva, e será a relação traduzida na narrativa sequencial objetivada pelo produto comunicacional pretendido neste trabalho. O termo avosidade vai além da questão etária e cronológica do nascimento de um neto, envolve também a reestruturação e a criação de novos papéis dentro do núcleo familiar, reformulando sua estrutura previamente organizada (PINTO, 2014, p.38-39). Dessa reestruturação surgem novas possibilidades de laços intergeracionais no fomento dos afetos e lembranças no ambiente familiar.

A avosidade é de interesse deste trabalho por ser a ideia de seu exercício, vinculado a construção de memórias compartilhadas entre avós e netos na infância, onde nasce o conceito primário da narrativa desenvolvida em Relibrim, onde surgem as personagens, o conflito e o clímax da história.

É importante destacar que o exercício da avosidade é ligada a ideia de laços intergeracionais. Os laços intergeracionais serão aqui abordados como relações cultivadas entre gerações distintas, exercidas dentro ou fora do ambiente familiar. Contudo, é do interesse deste trabalho estudar as nuances

dessas relações dentro do convívio familiar, voltadas para convivência de netos e suas avós, a partir das memórias de Ana em Relibrim.

Essas memórias, advindas da intersecção entre a avosidade e laços intergeracionais, no relacionamento de avós e netos, serão um fator norteador no roteiro desenvolvido. Afinal essa relação contribui diretamente no desenvolvimento afetivo de ambas as gerações e na constituição das memórias de infância dos netos retratadas em Relibrim.

8.4. A memória

Maurice Halbwachs, tem sua principal categorização retirada dos conceitos distintos de memória coletiva e individual. A memória individual, não é completamente privada, apesar de possuir seu âmbito pessoal ressaltado pela perspectiva espacial e temporal única de cada indivíduo, de sua consciência individual. Sua existência depende da correspondência de diversos fatores da socialização do indivíduo, que lhe são pontos de referência dos signos integrantes e gatilhos da memória em seu grupo social (SCHMIDT,1993,p. 288-289) . Em consonância com Halbwachs, Lev Vygotsky também relaciona memória com representações subjetivas entendidas como apropriações da realidade, iniciando sua apreensão na infância em conjunto com a formação psicológica da criança.

A criança, conforme envelhece é capaz de rememorar histórias vividas no passado, pois nelas se resguardam elementos constitutivos que tornam esse processo possível (HALBWACHS, 1968, p.71). O processo de rememoração é explorado na narrativa objetivada por esse trabalho, a partir da trajetória das protagonistas de Relibrim, resultando em um retrato “repleto de reflexões pessoais, de lembranças familiares”(HALBWACHS, 1968, p.73). Esse processo resultará no desfecho da narrativa, caracterizado pela reconexão da perspectiva infantil de Ana com sua versão adulta.

Essa reconexão se dará a partir de memórias da infância de Ana, compartilhadas entre ela e sua avó e serão abordadas enquanto reconstruções e reconhecimentos de uma vivência experienciada e compartilhada por esses

indivíduos no passado (HALBWACHS, 1968, p.71). São, então, uma história já vivida pelas personagens, mas que carregam como característica elementos necessários “para constituir um quadro vivo e natural e que um pensamento pode se apoiar, para conservar e reencontrar a imagem de seu passado” (HALBWACHS, 1968, p. 71).

Esse quadro, na perspectiva escolhida para a construção de Relibrim, se desenvolve baseado no vínculo entre Ana e sua avó durante a infância. Visto que a avosidade exercida pela avó em Relibrim cria um laço afetivo intergeracional com sua neta Ana, esse vínculo afetivo, entre avós e netos, exerce uma influência na identidade do netos e em sua leitura da atualidade (RODRIGUES, 2013, p.46). Uma vez que esses laços intergeracionais são responsáveis por conectar o passado e o presente (BOSI, 2003, p.37).

8.5.O espaço e a memória

O papel do espaço perante a memória inclui os objetos, móveis e decorações dos ambientes que vivenciamos nossas experiências. Os objetos não integram a sociedade ativamente, mas formam em certo aspecto sua própria sociedade carregada de significado e expressiva imutabilidade, especialmente quando comparada com a mutabilidade reiterada dos indivíduos e por isso são carregados de signos e valorização (SILVA; CORRÊA, 2014, p.128-132). “Nosso entorno material leva ao mesmo tempo nossa marca e a dos outros [...] lembram-nos nossa família e os amigos que víamos geralmente nesse quadro” (HALBWACHS, 1968, p.131). A interação entre sujeitos e objetos, ocasiona o entrelaço entre este último com o afeto e a memória, pois a presença e organização dos objetos no espaço são reflexos e marcações identitárias dos que ali habitam ou habitaram.

A complexidade supracitada não depende apenas da existência desses objetos no espaço delimitado da moradia do indivíduo, mas também de sua organização e posicionamento, do diálogo que a ornamentação do espaço estabelece entre os diversos objetos que constituem a individualidade unitária dos ambientes. Configurando um cenário distinto e afetivo de vivências

relevantes do passado, é por isso que facilmente “lembramos principalmente das casas em que se viveu e daquelas de pessoas próximas, as de familiares, por exemplo.” (NERY, 2017, p.147).

As histórias contadas sobre os objetos acabaram transferindo discursos e sentimentos para sua materialidade. Eles adquiriram valor memorial e patrimonial dentro das casas e famílias e são, geralmente, insubstituíveis, não “são abandonados, apenas passados de geração para geração ou entregues às pessoas que são muito próximas à família. Seu valor simbólico, memorial e também espiritual (BOSI, 1994) (BOSI, 1994 apud NERY, 2017, p.154)

A intersecção entre memória e espaço adquire relevância para a pesquisa pois é no ambiente familiar da casa da avó e em um universo habitado por memórias onde se localizará a HQ desenvolvida, a valoração afetiva e memorial da caracterização do espaço terá influência direta no prosseguimento da narrativa proposta. É nestes espaços que será retratado o relacionamento intergeracional entre avós e netos a partir das lembranças das personagens que protagonizam Relibrim.

8.5. As casas dos avós

Por serem em geral um o lugar de encontro, de eventos familiares e destinos de veraneio as casas dos avós (RAMOS, 2014, p.783), além de configurar em um “espaço privilegiado para a construção e a vivência das relações de amizade, cumplicidade, afeto e brincadeira” (BARROS, 1987, p.125), se tornam um ponto de referência memorial e afetiva para os netos. A casa em si, partindo de uma ótica de reflexão do sujeito no espaço em que vivencia suas experiências, defendida por Halbwachs, se torna um local representativo de tal interação de caráter mais íntimo e significação emocionalmente aprofundada. “O espaço da casa é um universo individual,

íntimo e familiar, que abarca toda a complexidade da relação entre público e privado (NERY, 2017, p.146).

9.Desenvolvimento da narrativa

9.1.Storyline e sinopse

O roteiro tem por finalidade a construção de uma sequência de eventos que integra a narrativa, com o intuito de que a mensagem almejada seja alcançada. Entrelaçando o desenvolvimento das personagens, a sequência de eventos, a composição da cena e suas significações de forma coletiva, em síntese pode ser entendido como a estrutura escrita de um projeto visual ou audiovisual (COMPARATO, 2000, p.26).

(...) é escrever de outra maneira. Com olhares e silêncios, movimentos e imobilidade, com conjuntos incrivelmente complexos de imagens e de sons que podem possuir mil relações entre si, que podem se nítidos ou ambíguos, violentos para uns e suaves para outros. Podem impressionar a inteligência ou alcançar o inconsciente [...]. Fazem surgir coisas invisíveis (COMPARATO, 2000, p.26)

Para Luís Felipe Comparato, conhecido como Doc Comparato, o processo de roteirização detém algumas etapas de desenvolvimento, o ponto inicial é a configuração do tema a ser abordado na narrativa, partindo de uma ideia, muitas vezes advinda de uma experiência e ou interesse próprio de quem escreve e origina o fundamento dramático para o denominado conflito matriz (COMPARATO, 2000, p.28).

A ideia escolhida para esse projeto é definida pelo interesse em narrar memórias vivenciadas entre uma criança e sua avó e pretende narrar memórias de infância a partir da arte sequencial. A protagonista Ana, ao se afastar dessas memórias origina o conflito matriz. O conflito é uma esfera dialética que “designa a confrontação entre forças e personagens por meio da qual a ação se organiza e vai se desenvolvendo” (COMPARATO, 2000, p.57).

A sintetização desse conflito essencial a trama é uma frase denominada de story line, “por meio dela devemos ficar com a noção daquilo que vamos contar” (COMPARATO, 2000, p.28). O story line deve primordialmente conter “a apresentação do conflito, o desenvolvimento o conflito e a solução do conflito” (COMPARATO, 2000, p.59). Por ser uma ferramenta que preza pela brevidade não é imperativo abordar tópicos aprofundados e detalhados sobre a narrativa ou elementos formadores das personagens. Reúne os elementos de apresentação, desenvolvimento e solução do conflito. O storyline da história se configurou na seguinte frase: Ana recebe a visita inesperada de um pássaro, ao tentar devolver um brinco, que ele deixou cair, acaba embarcando em uma jornada através do mundo das memórias acompanhada por uma criança.

A realidade advinda do storyline tem sua existência dependente de personagens, nela supracitadas, capazes de realizarem as ações necessárias para sua concretude dramática. As personagens demandam características físicas e psicológicas, além de uma localização no espaço e tempo onde perpetuam suas ações dramáticas. Esse processo de construção das personagens tem início com a escrita de uma sinopse (COMPARATO, 2000, p.29).

A sinopse “é a storyline desenvolvida sob a forma de texto.”, onde há possibilidade de traçar de forma mais aprofundada um reflexo da realidade que será retratada no roteiro finalizado, possibilita “a defesa de nossas personagens, a expressão escrita da alma da história”. Pode ser considerada um primeiro esboço do roteiro, não cabe estilizar a escrita, deve ser clara e sugestiva a fim de causar envolvimento e ao contrário da storyline sua extensão é variável. Concede um panorama das possibilidades de efetivação do produto pretendido. Para tanto, deve contar com os aspectos da “temporalidade, localização, o perfil das personagens, o decurso da ação dramática”. No caso do presente trabalho, optou-se por uma sinopse constituída de um parágrafo (COMPARATO, 2000, p. 68-74):

Um pássaro entra pela porta e deixa cair um brinco enquanto uma jovem o observa. O pássaro vai embora e deixa o brinco para trás. Intrigada a jovem decide ir atrás do pássaro para devolver-lhe o brinco, passa por um árvore e o segue até uma casa. Ao reconhecer a porta da casa decide ir embora, contudo é interrompida por um criança indignada pela demora da jovem em retornar ao local. Ao tentar explicar sua fuga é empurrada para dentro da casa e confrontada com uma parede de fotografias, cada fotografia resguarda uma memória vivenciada pela enérgica criança e sua avó. A menina busca com certa impaciência fazer com a jovem revise e lembre ao seu lado os momentos simbolizados pela foto de uma caixa. Após visitar o interior da foto, a criança consegue engajar a jovem e mostrar a importância da memória e dos objetos que nos conectam com ela, contudo, são interrompidas pelo toque do telefone. A criança insiste para que a jovem atenda, a jovem cede e ao atender entra em um momento catártico com o voz do outro lado da linha.

Definida e terminada da sinopse adentramos o desenvolvimento das personagens.

9.2.As personagens

A construção de personagem tem seu ponto de partida na sinopse (COMPARATO, 2000, p. 29), cujo processo de elaboração foi abordado anteriormente, dando início ao desenvolvimento de sua caracterizações psicológicas, físicas e sociais (COMPARATO, 2000, p. 81), além de situar o tempo e espaço de suas ações. Sendo um vetor das ações dramáticas, as personagens se tornam um ponto central de direcionamento da atenção do leitor (COMPARATO, 2000, p.29) ,são o referencial de expressão emocional dentro da narrativa.

Em Relibrim é possível identificar quatro personagens, sendo que dentre essas, duas são versões distintas (infantil e adulta) de Ana, a protagonista da história. Para facilitar o entendimento e a escrita deste memorial, a versão infantil de Ana será denominada de Aninha. Ana e Aninha, apesar de representarem a mesma pessoa, possuem características e personalidades com nuances diversificadas. Aninha, cuja existência está atrelada ao universo das

memórias, tem sua vivência limitada a infância, enquanto Ana apesar de compartilhar das mesmas experiências, em seu passado, não é limitada apenas a elas. Essa diferenciação interfere em suas formas de ação e na expressão de suas identidades.

A identidade das personagens e seu repertório de valores (COMPARATO, 2000, p.87) permitem a leitura da história de uma perspectiva singular, garantida pela forma de expressão escolhida para as personagens pelo autor, por sua forma de sentir enquanto personagem. As ações, pensamentos e falas das personagens são traduzidas para além dos balões de diálogo, mas também pelos trejeitos através dos quais se portam, questionam, agem e reagem em relação aos acontecimentos da narrativa (COMPARATO, 2000, p.77). Ana, por ser adulta é mais madura, paciente e cautelosa, age de forma mais racional, enquanto Aninha possui ações e personalidade mais enérgica, impaciente e impulsiva.

As outras duas personagens são a avó e o pássaro. O pássaro é uma personagem secundária, sua aparição é pontual porém de extrema relevância. Possui um papel de suporte em relação as protagonistas (COMPARATO, 2000, p.75), cumpre uma função de mensageiro, enviado por Aninha, a fim de engajar Ana na trajetória até a casa da avó.

A avó aparece primeiramente nas memórias contidas na fotografia da caixa e posteriormente no clímax da história. Sua personalidade pode ser descrita como paciente, sábia, atenciosa e amorosa, especialmente em relação a Aninha. Contudo, é importante destacar que existe uma pretensão de que a presença da personagem da avó seja refletida, mesmo quando essa não aparece fisicamente, no cenário da casa, a partir dos objetos presente nas fotografias das paredes.

Todas as personagens preenchem e corroboram uma simulação da realidade apresentada na narrativa (COMPARATO, 2000, p.68). Suas ações são motivadas por eventos externos e ou internos, perpetrados por outras personagens ou não, que as afetam direta ou indiretamente e ocasionam efeitos de significação relevante para o desenrolar da narrativa (COMPARATO, 2000,

p.58). Ana e Aninha, especialmente, visam percorrer uma trajetória. Aninha busca guiar Ana rumo ao reconhecimento de suas próprias memórias. Para que ambas atinjam um desfecho e a solução do conflito, Ana tem que se reconectar com seu passado infantil, personificado em Aninha e refletido na relação com sua avó. Logo, todas as personagens têm suas ações motivadas em torno da resolução do conflito caracterizado por essa ausência de conexão e convergem suas ações em torno deste.

No que tange ao processo de desenho das personagens, foram buscadas referências estéticas de design de personagens nas plataformas Instagram e Pinterest. Para realizar essa pesquisa de imagens foram utilizadas as palavras chave “*character*”, “*design*”, “*sketch*”, “*comic strip*”, “*comics*”, “*personagens*”, “*quadrinhos*”, “*mulher*”, “*avó*”, “*idosa*” e “*criança*”. Após essa etapa, tiveram início os primeiros rascunhos das personagens, feitos a lápis e caneta nanquim.

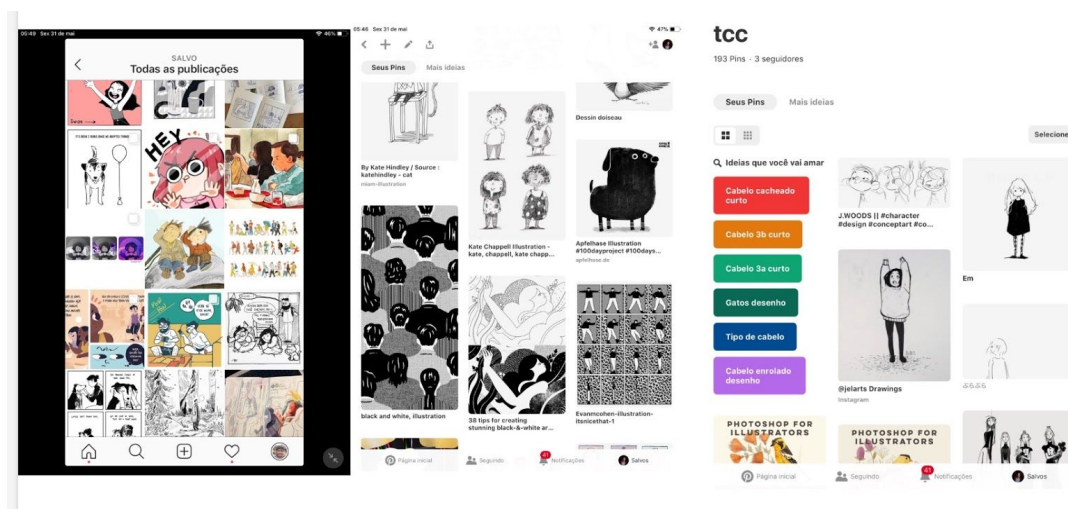


Figura 7 - Print Screens das pastas de referências

Contudo, apesar dos variados rascunhos, ainda não se havia chegado a um esboço final que se julgasse adequado para a narrativa. Após mais rascunhos e frustrações houve um retorno à busca por referências imagéticas, nas plataformas anteriormente citadas. Concluída a segunda pesquisa retomaram-se os rascunhos, originando, finalmente é determinado um estilo de desenho base para as personagens, cuja estilização é inspirada basilarmente

em algumas ilustrações de capas de cordéis achadas na segunda pesquisa imagética.



Figura 8 - Esboço base das personagens

Baseadas nos rascunhos as versões digitais das personagens foram desenvolvidas no Photoshop. Inicialmente a ideia era optar pela estética de desenho em preto e branco, com apenas alguns detalhes destacados em vermelho. Mas posteriormente, na segunda versão de Relibrim, abordada no próximo tópico deste memorial, foram realizados alguns testes com o uso de mais cores. A partir dessas experimentações, com ilustração colorida, foi decidido que a utilização de uma paleta de cores mais diversa contribuiria

positivamente para a esfera estética do universo proposto pela narrativa e habitado pelas personagens.

Ana e Aninha possuem cabelo cacheado, apesar de terem cortes e comprimentos diferentes. O rosto de Ana é mais fino e alongado devido a sua idade adulta, enquanto aninha possui um rosto mais arredondado e bochechas ruborizadas. A avó, por ser idosa e ao contrário das outras duas personagens, possui marcas de idade na testa e ao redor da boca, além de usar brinco, batom e sombra vermelha.

No processo de elaboração também foi questionada a possibilidade das personagens não utilizarem roupas, para destacar a dimensão subjetiva do universo da história, mas foi descartada para que o vestuário das personagens fosse construído visando interligar as personagens, dialogando com a narrativa. Aninha, por estabelecer o elo de conexão entre Ana e a avó, possui uma vestimenta majoritariamente branca (cor do vestido da avó) e com as extremidades das mangas pretas (cor da vestimenta de Ana). Sua bochechas vermelhas buscam também se aproximar da avó por serem do mesmo tom de seus brincos e maquiagens. Ao fim da história a personagem Ana retorna ao mundo comum e adquire as o traço das bochechas de Aninha, enfatizando sua reconexão com o passado.

9.3. Roteirização

Concluída a elaboração da sinopse e construção das personagens parte-se para a construção e roteirização das cenas, ou no caso desse produto, dos quadros da narrativa de arte sequencial. O conjunto dos quadros da história será descrito no roteiro e este deverá ser situado e situar suas personagens temporal e espacialmente e qualificar cada ação realizada em seu universo, visando assim preencher esse tempo e espaço com determinado ritmo e duração que lhe concedam significação dentro de um universo sequencial de cenas visando a unidade dramática.

A unidade dramática de cada momento narrado dialoga diretamente com a função do roteiro de guiar a materialização do produto que descreve

(COMPARATO, 2000, p.30). Em suma, guia o engajamento harmônico dos elementos de cada cena e é intrínseco ao alcance da compreensão da mensagem almejada.

É fundamental para um roteirista ver e sentir a cena nossa imaginação deve estar treinada para ver cenas em nossa mente.[...] devemos procurar ver também através de outros olhos e outras mentes (COMPARATO,2000, p.45)

Para tanto, foram definidos alguns marcos de referência da narrativa a serem empregados em ordem sequencial e retirados, em sua maioria, da sinopse, são eles: a visita do pássaro, a busca pelo pássaro, a trajetória até a casa da avó, o encontro com a criança, entrada na casa, observação da parede de fotografias, apresentação de uma memória, o toque do telefone, encontro com a avó, retorno ao mundo comum. Delimitados esses pontos referenciais, se inicia a escrita das cenas, realizando a expansão e transformação dos referenciais pré estabelecidos em cenas.

Após a finalização do roteiro escrito, será feito um storyboard das cenas. Essa ferramenta consiste em rascunhar as cenas de maneira simplificada, realizando experimentações e analisando as melhores alternativas de encapsulamento delas dentro de uma sequência de quadros (Eisner,1995, p.155). Nesse momento serão definidas a organização, composição visual, tamanhos e formatos dos quadros, estruturando a história em quadrinhos.

O storyboard é composto pela parte imagética da perspectiva escolhida e a composição visual (posicionamento de personagens e objetos) e também pode contar com legendas descritivas do contexto temporal, objetivo, subjetivo e espacial ali pretendido. No caso do presente trabalho o storyboard foi feito a partir do erro e tentativa, desenhado a mão livre e testado até encontrar uma composição adequada para cada quadro e sem legendas descritivas.

9.4. ELEMENTOS DA NARRATIVA

A narrativa de Relibrim é construída através de diversos elementos, destacados alguns objetos e o local da história. Cada um deles possui um significado singular e interagem de maneira complementar entre si para o sentido da continuidade e representação da história. A seguir essas elementares serão explanadas.

9.4.1. O título

O nome da narrativa foi escolhido a partir de uma mistura de palavras. O “brim” deriva da palavra “brinco”, uma vez que esse objeto é o nexo causal que faz a ligação do mundo da memória e do mundo comum. Contudo o termo “reli” foi retirado da palavra relicário, apesar de não haver menção ao objeto relicário ao longo da história, seu significado soa pertinente ao sentido da história.

Relicário, no Dicionário Aurélio tem um significado sacro, associado ao resguardo de relíquias de santos católicos, mas também é o nome comumente associado a colares que portam pequenas fotos de entes queridos. Partindo da noção do relicário enquanto colar, nasce a associação com o contexto da história e por coincidência a junção dos termos originou a palavra Relibrim, semelhante na escrita e oralidade a conjugação do verbo lembrar no presente do subjuntivo (relembre). Tal aproximação com a palavra relembre é oportuna, visto que na história esse é o objetivo de Aninha, fazer com que Ana relembre e se reconecte com as memórias apresentadas.

9.4.2. Brinco

O brinco vermelho pode ser entendido como uma ferramenta de transporte, ele dá acesso ao mundo das memórias. No plano do mundo comum Ana ao por o brinco adentra o plano das memórias, tal fato ocorre devido a significação memorial e afetiva agregada ao objeto. O brinco pertencia a sua avó e é herdado por Ana. É possível observar esse valor afetivo e memorial do objeto nas fotos presentes na parede de Ana no mundo comum. Nas três fotos, que retratam o lapso temporal do crescimento da protagonista ao lado de sua avó desde o nascimento até a idade adulta, a avó está usando o brinco.

9.4.3. Mundo das memórias

A narrativa transcorre majoritariamente no mundo das memórias, esse universo é uma abstração subjetiva onde habitam as memórias de Ana. Viabilizando certa maleabilidade nas dimensões e contornos dos objetos, cenários e personagens. É um mundo paralelo à realidade mundana, onde a racionalidade não se apresenta de forma concreta, possibilitando, por exemplo, a convivência simultânea das duas versões de Ana e que elas explorem o interior de uma foto na parede. Também existe um mundo secundário das memórias que é assistido por Ana e Aninha através do interior de uma caixa, contudo não é estabelecida uma interação direta das personagens com esse mundo. Esse universo é meramente representativo, pode-se observá-lo mas não é possível entrar e ou interferir nele de forma ativa.

9.4.4. Casa da avó

A casa da avó é o local situado no mundo das memórias onde as personagens Ana e Aninha convivem. O espaço da casa é enxergado dimensionalmente pela perspectiva de uma criança, o que faz com que a parede de fotos, por exemplo, tenha uma extensão bastante alongada. O cenário da casa da avó é configurado por elementos simples, mas que visam transpor nuances da identidade da avó, decodificadas em artigos de decoração à exemplo do modelo de telefone fixo, a moldura da fotografia da caixa e os objetos retratados nas fotografias.

9.4.5. Parede de fotos

A parede de fotos possui vários quadros mostrando objetos representativos de momentos compartilhados entre Ana e sua avó, a fim de explicitar que essa relação possui um vasto repertório de memórias oriundas das vivências partilhadas entre elas. Na última página de Relibrim, quando a personagem principal retorna ao mundo comum, há outra parede com três fotos que respectivamente mostram o crescimento de Ana ao lado de sua avó. Em

cada foto Ana se apresenta em uma idade diferente, na primeira é um bebê, na segunda uma criança e na terceira está na fase adulta.

9.4.6. Foto da caixa

No desenrolar da narrativa a foto da caixa é destacada por sua moldura e tamanho, em relação às outras fotos presentes na parede, trazendo a atenção do leitor para ela, cujo interior será um centro de diálogo entre as protagonistas. Ao adentrarem a fotografia, Ana e Aninha olham o interior da caixa, que aqui pode ser lida como um tipo de baú do tesouro, mas de memórias.

A caixa é uma caixa comum de papelão, com alguns furos de respiração. Os furos são necessários pois é nela que o cachorro Fofo chega de presente para Ana, sendo que, também pelo mesmo motivo, é relacionado por Aninha aos eventos ocorridos no dia do aparecimento de Fofo. As memórias decorrentes desse dia pretendem refletir a profundidade afetiva do vínculo entre Ana e sua avó, cuja aferição é realizada a partir da memória retratada e do diálogo entre Ana e a criança oriundo da observação do interior da caixa.

9.4.7. A árvore da memória

Durante a jornada de Ana até a casa em busca do pássaro, ela encontra uma árvore, nela pôde-se visualizar diversos objetos entres seus galhos, esses objetos estão representados nas parede de fotografias quanto na memória dentro da caixa. Nesse momento da história, Ana ainda afastada de suas memórias não reconhece ou nota esse objetos.

9.4.8. O mundo comum

No fim da narrativa o fundo da página é alterado do preto para o branco, a fim de ilustrar a transição nutre os mundos, o preto destaca um tom mais intimista e misterioso, oriundo da imprevisibilidade de seu universo, enquanto o branco clareia a última cena, resgatando o mundo comum e fazendo alusão ao esclarecimento do conflito da história após o clímax.

10.Desenvolvimento do produto final

Definidas as personagens e finalizado o roteiro começa a realização do produto em si. Para tanto, parte-se da estética relacionada a do desenho das personagens na figura 8, em preto e branco mas com a adição de texturas e algumas estilizações.

Para originar as páginas de Relibrim foram realizadas três etapas. A primeira etapa consistiu em um esboço inicial com lápis HB, a ideia foi criar uma noção do arranjo dos quadros e a organização dos elementos de cada página. Essa fase não foi orientada pela tecnicidade ou estética do traço.

Em seguida, a partir da primeira etapa, foi feito um segundo desenho, estilizado e traçado por canetas nanquim de 0.8 mm e 0.2, atentando as dimensões e proporções dos elementos da página e linhas cinéticas de movimento das personagens, chegando-se à concretização do storyboard finalizado da página e o desenho que foi digitalizado e editado no photoshop.

Por fim, chegou-se ao processo de ilustração digital e finalização da página. Em uma primeira tentativa, o storyboard, desenhado na etapa anterior foi escaneando para servir de camada base do traço realizado com o auxílio de uma mesa digitalizadora. Para realizar o traçado foram escolhido os pincéis, Copier - basic e Copier - add noise.

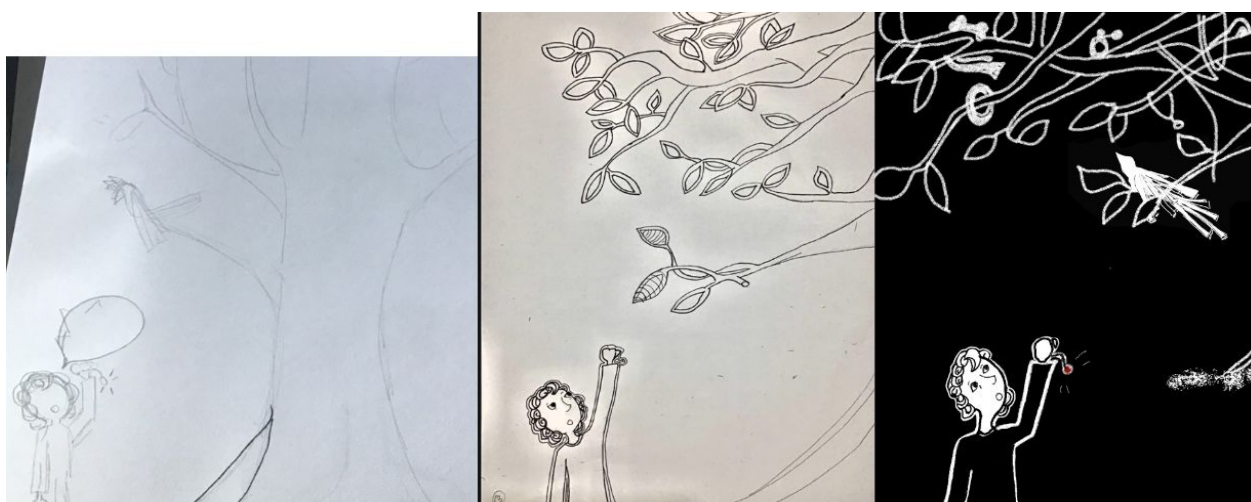


Figura 9 - Etapas de ilustração

Esses pincéis foram escolhidos por sua textura, deixando contornos com menos dureza e similares ao de um giz, buscando uma similaridade e aproximação com a perspectiva infantil na escolha estética do produto. Os contornos foram uma escolha estética, feitos intencionalmente de maneira irregular, idealizando simbolizar a subjetividade e abstração intrínseca ao mundo das memórias, onde se situa a narrativa.

Os olhos, nariz e boca foram desenhados com o pincel Copier - basic, com variabilidade de largura dos traços. Como as personagens foram desenhadas com a mesma cor (preto) do fundo escolhido, foram posteriormente contornadas com o mesmo pincel, mas na cor branca e com largura aumentada a fim de destacá-los em relação ao fundo preto. O preenchimento interior do vestuário, cabeças, mãos, pés e fundo foi adquirido através da ferramenta balde de tinta. As linhas cinéticas tem a largura de 5 pixels, com exceção das linhas de vôo do pássaro que obtém uma largura aumentada de pixels e tiveram o fluxo e opacidade reduzidas para 16 por cento. O pincel Copier - add noise foi utilizado para dar textura à moldura da primeira porta e para dar textura ao solo. Concluído o desenho completo da página e adição do fundo preto ela se encontrará finalizada.

Entretanto o resultado final, quando aplicado, se mostrou pouco preciso e tecnicamente falho, devido a utilização de pincéis muito texturizados. Fugindo da proposta técnica idealizada, o resultado final associou-se com a imprecisão de reprodutibilidade dos desenhos, indefinição do traço e dificuldades de detalhamento dos contornos e feições das personagens, especialmente nos desenhos em menor escala.

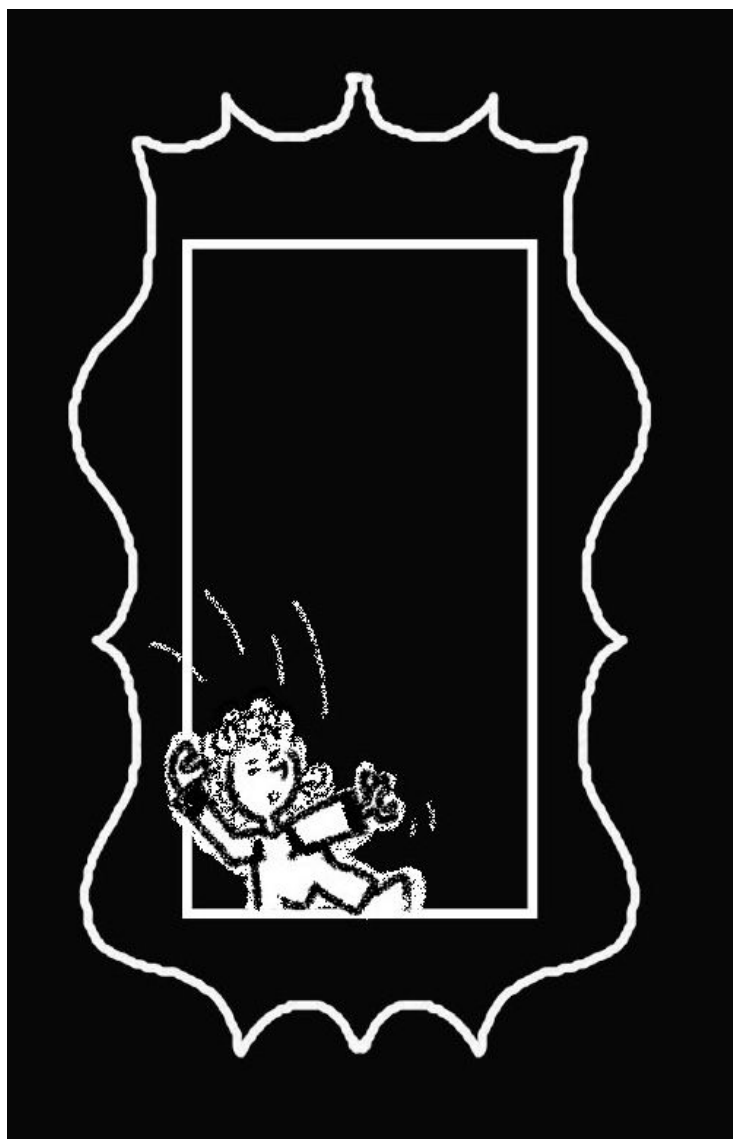


Figura 10 - 1º versão de Relibrim, página 8.

Nesse momento surgiu a necessidade de escolher entre refinar o design das páginas realizadas ou retornar aos desenhos manuais da terceira etapa, agora já escaneados, e reiniciar o processo de sua digitalização. A segunda opção foi a escolhida, nessa segunda tentativa, a versão anterior, apesar de descartada pelas falhas no traçado anteriormente citadas, foi utilizada como storyboard, devido ao fato de que o posicionamento dos quadros não foi um aspecto cujo resultado foi negativo e serviu de referencial para a elaboração da versão final.

Na segunda versão ao invés do preto e branco decide-se experimentar com cores quentes, trocou-se o preenchimento preto do fundo da página pelo branco, limitando à aplicação do fundo preto ao interior dos quadros. O traçado foi realizado a partir das ilustrações da primeira versão e desenho manuais a fim de agilizar o processo de ré-ilustração e atentando para a preservação do estilo base escolhido nas pesquisas imagéticas iniciais e presente no esboço baseadas personagens.

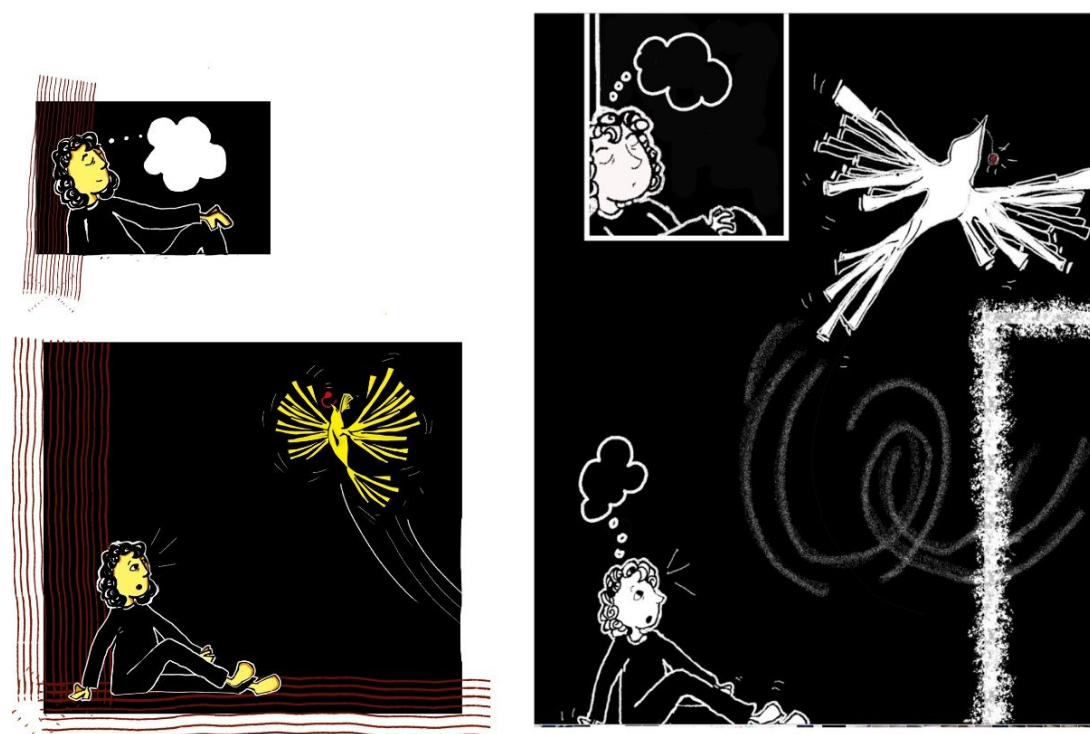


Figura 11 - Comparativo entre as páginas 1 da 1ª e 2ª versão de Relibrim.

O resultado obtido foi bastante satisfatório em transpor os obstáculos encontrados na processo de ilustração digital anterior, para tanto houve uma troca na escolha dos pincéis de ilustração, os pincéis da coleção Copier foram trocados pelos pincéis Kyle Ultimate Charcoal Pencil para os contornos brancos das personagens e linhas cinéticas, com fluxo reduzido (55%) e suavização alterada (10%), e Kyle Ultimate Inking Thick'n Thin para os demais contornos e traços em preto e vermelho. Alguns pincéis da coleção Rakes também foram

utilizados para alguns detalhes e para o desenho do solo. Por fim, a cor foi aplicada com a ferramenta “lata de tinta”.

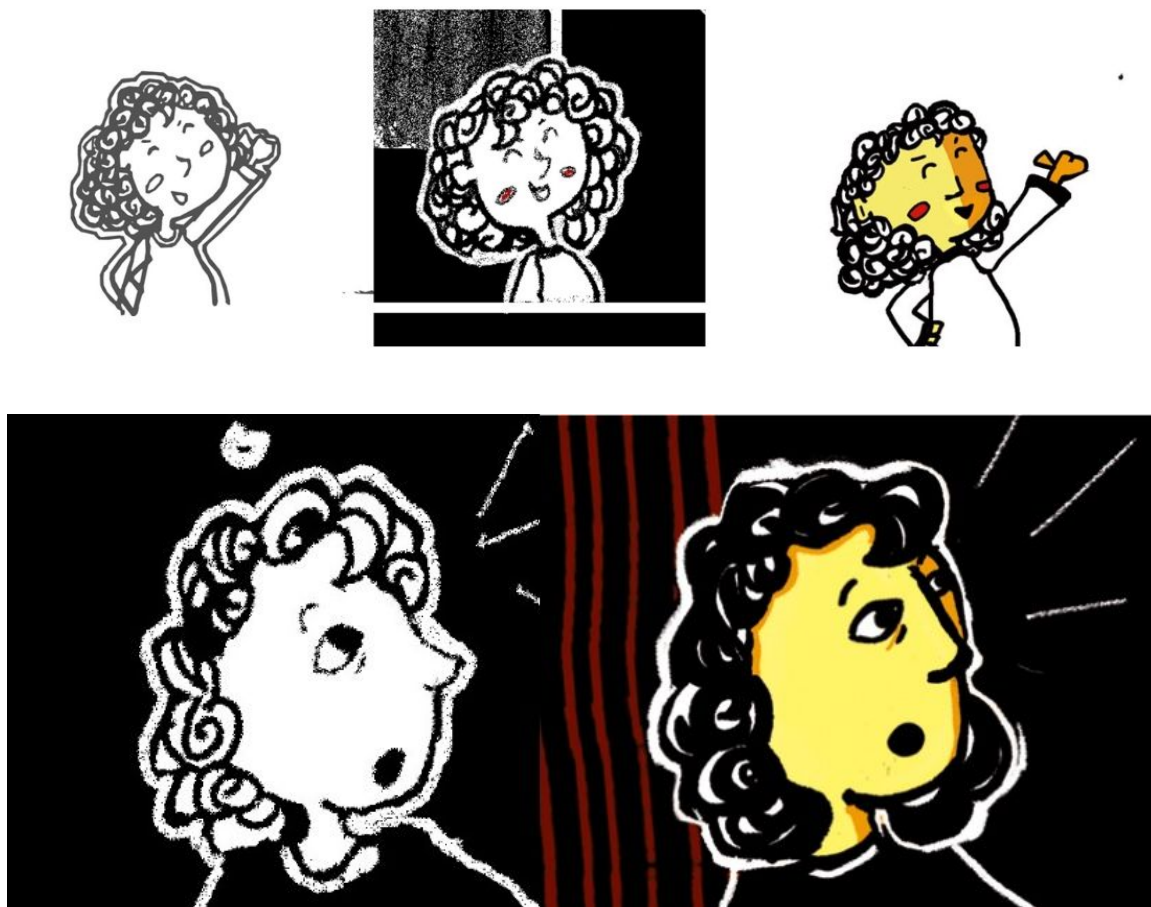


Figura 12 - Evolução da estilização na ilustração de Relibrim.

11. Considerações finais

A ideia de realizar uma história em quadrinhos como produto final foi concebida durante a matéria de pré-projeto do curso de publicidade e propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. A proposta, além de contemplar um interesse pessoal na leitura de histórias em quadrinhos e prática do desenho, também possibilitou experimentar uma área pouco explorada durante a graduação, sendo uma primeira experiência com ilustrações digitais e produção de histórias em quadrinhos. Afinal, a universidade é um ambiente de experimentação, novas vivências e criação de conhecimento.

Logo, apesar de desafiadora, a escolha deste produto, especificamente, foi uma oportunidade de encerrar a graduação ampliando conhecimentos e explorando novas esferas do campo da comunicação.

Inicialmente o interesse era a produção de uma série de tirinhas, baseadas em entrevistas com pessoas que apresentassem uma relação afetiva positiva com suas avós, contudo o desafio logístico de elaborar diversos roteiros e personagens baseados nestes relatos se mostrou uma tarefa muito complexa para apenas um semestre. Então, optou-se pela realização de uma única história. O desenvolvimento do roteiro e personagens, por consequência, foi baseado em concepções de avosidade e laços intergeracionais projetadas a partir das leituras realizadas durante a construção do marco teórico e mescladas com vivências pessoais, originando algo que poderia se aproximar de uma auto-ficção.

Os estudos teóricos sobre avosidade e laços intergeracionais se revelaram interessantes ao promover a exploração teórica de um tema vivenciado empiricamente. Contudo, durante os estudos adquiriu-se a impressão de que o tema da avosidade parece ser ainda pouco explorado na âmbito da produção acadêmico brasileira. Já os estudos sobre o tema da memória, podem ser caracterizados como fascinantes e reflexivos, por vezes levaram até o questionamento da veracidade de memórias pessoais. A bibliografia motivou complexas abstrações, subjetividades e talvez até uma nova esfera teórica de futuro interesse.

Por fim, apesar de algumas noites mal dormidas, crises e questionamentos existenciais, o processo de desenvolvimento de Relibrim foi uma experiência ao mesmo tempo estressante e enriquecedora. Como previsto na idealização inicial, variados desafios surgiram ao longo de sua formulação, sobretudo na fase prática de desenvolvimento do produto. Dentre os quais pode-se citar a realização dos inúmeros rascunhos e adaptações realizadas de forma exaustiva e por vezes entediantes, afinal foram uma constante repetição de etapas em busca de aperfeiçoamento das narrativas e técnicas de desenho e a familiaridade precária com os processos de ilustração digital. Tais fatores em

conjunto com a demora da escolha definitiva da abordagem estética e a re-ilustração do produto inteiro tornaram o tempo uma grande preocupação ao longo da confecção do produto. Mas, ao fim, foi possível sua finalização de maneira a exceder as expectativas pessoais iniciais, além disso a concretização material de uma ideia foi de fato gratificante. É possível que eventualmente o projeto seja retomado, alongando e aprimorando sua narrativa a fim de produzir uma história em quadrinhos mais aprofundada e extensa sobre os temas desenvolvidos.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Sandro Henrique Vieira de et al. **O conceito de memória na obra de Vigotski**. 2004

BONIFACIO, Selma de Fatima. **História e (m) quadrinhos: análises sobre a história ensinada na arte seqüencial**. 2005. Disponível em: <https://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/6604/S_BONIFACIO_DISSERTA_web.pdf> Acesso em: 5 jul. 2019.

BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social**. Ateliê Editorial, 2003.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rocco, 2000.

BARROS, Myriam Lins de. **Autoridade & afeto: avós, filhos e netos na família brasileira**. Zahar, 1987.

BORGES, Carolina de Campos; MAGALHÃES, Andrea Seixas. **Laços intergeracionais no contexto contemporâneo**. Estudos de Psicologia, v. 16, n. 2, p. 171-177, 2011.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Lumen, 1976.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Martins Fontes, 1995.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. 1968.

MAGALHÃES, Henrique. **Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais**. Culturas Midiáticas, v. 2, n. 1, p. 1-10, 2009.

McCLOUD, S. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

NERY, Olivia Silva. **Objeto, memória e afeto: uma reflexão**. Revista Memória em rede, v. 9, n. 17, p. 144-161, 2017.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens**. Revista Crioula, n. 1, 2007.

OLIVEIRA, Selma Regina. **Mulher ao quadrado**. UnB: Brasília, 2007.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. São Paulo, 2004. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34691129/metodo-criatividade.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DJanaina_Fuentes_Panizza.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190719%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190719T134001Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=bd68a0a66c5b0d0eca5a4709952a88d3b20ed3b25178be034f0600e636d9852d> Acesso em: 5 jul. 2019.

PINTO, Kelly Lins Beserra; DA ROCHA ARRAIS, Alessandra; BRASIL, Katia Cristina Tarouquella Rodrigues. **Avosidade x maternidade: a avó como suporte parental na adolescência**. Psico-USF, v. 19, n. 1, p. 37-47, 2014.

RAMOS, Anne Carolina. **Sobre avós, netos e cidades: entrelaçando relações intergeracionais e experiências urbanas na infância**. Educação & Sociedade, v. 35, n. 128, p. 781-809, 2014.

RAMOS, Natália. Avós e netos através da (s) imagem (s) e das culturas. **A voz dos avós: migração, memória e património cultural**, p. 33-56, 2014.

RAMOS, Natália. **Relações e solidariedades intergeracionais** na família: Dos avós aos netos. Revista portuguesa de Pedagogia, p. 195-216, 2005.

RODRIGUES, João Paulo Vieira. **Os avós na família e sociedade contemporânea: uma abordagem intergeracional e intercultural**. 2013. Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/3426>> Acesso em: 5 jul. 2019. Q

SCHMIDT, Cristiane. **As relações entre avós e netos: Possibilidades co-educativas?**. 2007. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/13741>> Acesso em: 5 jul. 2019.

SCHMIDT, Maria Luisa Sandoval; MAHFOUD, Miguel. **Halbwachs: memória coletiva e experiência**. Psicologia USP, v. 4, n. 1-2, p. 285-298, 1993.

SILVA, Camila Cuencas Funari Mendes; CORREA, Mariele Rodrigues. **Trocas simbólicas entre gerações: avós, netos e a literatura infantil.** Pensando famílias, p. 124-137, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado.** Visualidades, v. 7, n. 1, 2009.

12.1. Roteiro Final

Roteiro de Relibrim

Storyline - Ana recebe a visita inesperada de um pássaro, ao tentar devolver um brinco, que ele deixou cair, acaba embarcando em uma jornada através do mundo das memórias acompanhada por uma criança.

Sinopse - Um pássaro entra pela porta e deixa cair um brinco enquanto uma jovem o observa. O pássaro vai embora e deixa o brinco para trás. Intrigada a jovem decide ir atrás do pássaro para devolver-lhe o brinco, passa por um árvore e o segue até uma casa. Ao reconhecer a porta da casa decide ir embora, contudo é interrompida por um criança indignada pela demora da jovem em retornar ao local. Ao tentar explicar sua fuga é empurrada para dentro da casa e confrontada com uma parede de fotografias, cada fotografia resguarda uma memória vivenciada pela enérgica criança e sua avó. A menina busca com certa impaciência fazer com a jovem revise e relembre ao seu lado os momentos simbolizados pela foto de uma caixa. Após visitar o interior da foto, a criança consegue engajar a jovem e mostrar a importância da memória e dos objetos que nos conectam com ela, contudo, são interrompidas pelo toque do telefone. A criança insiste para que a jovem atenda, a jovem cede e ao atender entra em um momento catártico com o voz do outro lado da linha.

1° QUADRO

Ana (sentada de olhos fechados/balão de pensamento) - às vezes aqui é tão solitário.

2° QUADRO

Pássaro entra no ambiente com um brinco vermelho no bico, Ana abre os olhos ao se assustar com a entrada de um pássaro

Página 2

1° QUADRO

Ana (inclina-se para frente a fim de alertar o passáro que ele deixou algo cair, o pássaro voa na direção contrária, o brinco está no chão)- Ei! Você deixou cair!

2° QUADRO

Ana (segurando o brinco e observando-o/balão de pensamento) - Parece valioso.

3° QUADRO

Ana (ainda observando o brinco/balão de pensamento) - Acho melhor tentar devolver.

4° QUADRO

Ana anda na direção em que o pássaro foi embora.

5° QUADRO

Pássaro pousa em uma árvore.

Página 3

1° QUADRO

Ana acha o pássaro repousando na árvore.

Ana (levanta o brinco para que o pássaro possa ver e fala com ele) - achei você! Veja! Vim devolver!

Página 4

1° QUADRO

O pássaro vai embora novamente enquanto Ana acena com o brinco tentando chamar sua atenção.

2° QUADRO

Ana corre atrás do pássaro com o brinco em mãos.

3° QUADRO

Ana demonstra cansaço após correr atrás do pássaro e perdê-lo de vista. Na sua frente há uma porta.

4° QUADRO

Ana (encara a porta) - Eu reconheço essa porta. Melhor ir embora...

5° QUADRO

Aninha (falando com o pássaro do lado de dentro da porta) - Obrigado pela ajuda.

Página 5

1° QUADRO

Ana (vai na direção contrária da porta, Aninha observa pela fresta da porta indignada) - Pelo menos eu tentei.

2° QUADRO

Aninha (abre a porta bruscamente e assusta Ana) - Onde você pensa que vai?

3° QUADRO

Ana (na mesma posição que Aninha) - É só que...atrás dessa porta, existem coisas que fui evitar...

Aninha - Mas a gente não fez nada de errado.

Página 5

1° QUADRO

Ana (tentando se explicar para Aninha enquanto ela vira de costas e cruza os braços) - Não é bem isso, você é muito jovem para entender.

2° QUADRO

Aninha (se exalta com Ana) - E você é muito velha pra ser medrosa assim!

3° QUADRO

Aninha (ainda exaltada, anda para trás de Ana e esta se vira assustada) - Eu não acredito que você nos ignorou assim!

4° QUADRO

Aninha (irritada e empurrando Ana para dentro da porta/balão de pensamento)- Tão teimosa.

Ana (sendo empurrada para dentro) - o que você tá fazendo?

Página 6

1° QUADRO

Ana (observa uma grande parede de fotos ao lado de Aninha) - uau... eu tinha me esquecido que haviam tantas coisas, ainda guardadas aqui.

2° QUADRO

Aninha (aponta para uma foto na parede com uma mouldura diferente)- essa é minha favorita

Ana (desdenha da foto) - Mas é só uma caixa.

3° QUADRO

Aninha (sobe na moldura e entra na foto) - Não é só uma caixa! Vem comigo! Vou te mostrar.

Página 7

1° QUADRO

Ana (já dentro da foto e observando a caixa com Aninha) - Ainda é só uma caixa.

Aninha - Para saber o significado das coisas, você tem que olhar dentro delas.

Página 8 (memória dentro da caixa)

1º QUADRO

Aninha (com Ana observando o interior da caixa)- Esse foi o dia que o Fofo chegou! Um dos melhores dias de todos.

2º QUADRO

Aninha (observando sua avó pintar uma tela/ balão de pensamento)- uuuh

3º QUADRO

Avó (falando os Aninha após observar que ela admirava a pintura) - você quer pintar também?

Aninha (receosa) - não sei fazer bonito assim.

4º QUADRO

Avó (segura o rosto de Aninha) - minha neta, queria que você acreditasse ensino da mesma forma que acredito em você.

5º QUADRO

Avó (pega Aninha pela mão) - Inclusive, venha. Tenho uma surpresa para você.

6º QUADRO

Aninha - só uma caixa?

Avó (com as mãos apoiadas nos ombros de Aninha) - voce tem que olhar mais de perto.

7º QUADRO

Um cachorro sai da caixa e Aninha fica extasiada.

Página 9 (memória dentro da caixa)

1º QUADRO

Aninha (observando dentro da caixa com Ana) - vovó sempre soube dar os melhores presentes.

Ana - ela sabia o tanto que você precisava de um amigo.

2º QUADRO

Aninha (abraçada com o cachorro) - Eu vou te chamar de Fofo. Vamos ser melhores amigos pra sempre. Eu vou te mostrar todos os meus brinquedos e os esconderijos de doces da casa da vovó.

3º QUADRO

Aninha (ainda segurando o cachorro olha para a avó) - Mas vó...e se a mamãe brigar? E não me deixar ficar com o Fofo?

4º QUADRO

Avó (olha para a Aninha e responde serena) - Ah, se ela brigar eu brigo com ela. Afinal, ela é sua mãe, mas eu sou a mãe dela.

Página 10

1º QUADRO

Ana (sentada na moldura com Aninha)- Vovó sempre te entendia tão bem.

2° QUADRO

Ana (ainda sentada na moldura com Aninha)- A casa dela era sempre um refúgio aconchegante. Seu lugar preferido no mundo.

Aninha - Ainda é, sempre será. Você só precisa relembrar.

Página 11

1° QUADRO

Telefone fixo tocando

2° QUADRO

Ana (tentando disfarçar) - Ninguém mais usa telefone fixo. Deve ser telemarketing.

3° QUADRO

Aninha (indignada e causando desconforto em Ana) - Você sabe muito bem que só tem uma pessoa que liga todos os dias.

4° QUADRO

Ana (atende o telefone) - Alô?

Voz do outro lado da linha - Minha querida? Quanto tempo!

5° QUADRO

Ana (falando no telefone) - eu sinto tanto sua falta vó.

Voz do outro lado da linha - mas minha querida...

6° QUADRO

Avó (acena para Ana com o telefone na mão, enquanto esta olha chocada com seu aparecimento) - ...eu sempre estarei aqui acompanhada de sua versão mais pura. Você só precisa vir nos visitar

Página 12

Ana e avó se abraçam.

Página 13

1° QUADRO

Ana de olhos fechados, escorre uma lágrima.

2° QUADRO

Ana retorna ao mundo comum e abre os olhos sorrindo.

3° QUADRO

Ana sentada sorri enquanto usa um dos brincos em sua orelha e observa o outro em sua mão. Ao fundo três fotos de Ana crescendo ao lado da avó.

FIM.

